

Keyword: *smartphone, android, spanish, offline, gadget, vocabulary, foreign language*

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Pada abad ke 21 saat ini, teknologi berkembang dengan sangat cepat dan pesat dalam berbagai bidang kehidupan. Hal ini dilihat dari semakin banyaknya penggunaan teknologi informasi, seperti beralihnya sistem manual ke sistem yang terkomputerisasi dan yang berbasis *online* maupun *offline*, baik yang berbasis *desktop* maupun *mobile*. Perkembangan dan kemajuan teknologi semakin cepat dan hanya dalam waktu singkat yang jauh berbeda dengan abad sebelumnya. Perkembangan teknologi yang tergolong sangat cepat ini, menuntut kita menciptakan beragam inovasi dan karya baru yang seiring dengan kebutuhan masyarakat modern saat ini. Pada era globalisasi saat ini kebutuhan akan teknologi sudah menjadi kebutuhan sekunder paling penting dalam kehidupan sehari – hari dan salah satunya adalah Perangkat Seluler berbasis mobile atau *Smartphone*.

Telepon Pintar (*Smartphone*) merupakan perangkat seluler yang memiliki beragam kelebihan pengoperasian menyerupai komputer yang dijalankan oleh sistem operasi berbasis mobile. Dengan adanya kemajuan *smartphone*, masyarakat dapat mengerjakan tugas yang biasanya dikerjakan oleh komputer. Salah satu *smartphone* yang sedang berkembang saat ini adalah *smartphone*

dengan sistem operasi android yang memiliki beragam unggulan dan cepat perkembangannya serta semakin mudah dioperasikan.

Dari segi pendidikan, Smartphone berbasis android bisa dipakai sebagai sebagai media pembelajaran yang efektif dimanapun dan kapanpun. Dengan adanya perangkat ini, akan mempermudah pelajar untuk meningkatkan kualitas belajar dalam berbagai bidang. Dari segi pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Spanyol, pelajar akan sangat tertolong jika tersedia aplikasi yang membantu meningkatkan kualitas belajar para pelajar bahasa untuk berlatih dimanapun terlebih khusus untuk meningkatkan kosakata bahasa Spanyol dengan pemanfaatan *Smartphone* android.

Kebutuhan akan penguasaan bahasa asing semakin meningkat dan akan terus bertambah. Bahasa Spanyol adalah salah satu bahasa dengan penutur terbanyak selain bahasa Inggris dan mandarin dan juga bahasa Spanyol termasuk bahasa yang di akui dan dipakai di PBB. Dengan adanya hubungan baik antara Indonesia dan negara- negara berbahasa Spanyol, membuka peluang pekerjaan besar bagi penutur maupun penerjemah bahasa Spanyol asal indonesia untuk berkarir, Saat ini belajar bahasa Spanyol mulai diminati dan diperkirakan akan terus meningkat.[1]

Sudah ada beberapa aplikasi berbasis android yang digunakan untuk pembelajaran bahasa Spanyol. Pada penelitian ini penulis akan merancang aplikasi dengan konsep multimedia dengan implementasi gambar dan suara untuk memudahkan belajar.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis tertarik untuk menulis judul laporan skripsi dengan mengambil judul **"Perancangan Aplikasi Mobile Kosakata Bahasa Spanyol Berbasis Android dengan Android Studio"**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya adalah :

Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran kosakata bahasa Spanyol bergambar pada *smartphone* android dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Spanyol dengan memanfaatkan elemen multimedia berupa gambar dan suara.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian dan rancangan pembuatan skripsi ini akan diberikan batasan masalah yang akan mengkhususkan hal – hal yang akan dibahas dan yang akan diimplementasikan ke dalam sistem. Hal ini dilakukan untuk menghindari semakin meluasnya masalah yang akan dibahas maka diperlukan suatu batasan masalah. Batasan masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Menganalisis dan merancang Aplikasi kosa kata bahasa bahasa Spanyol berbasis android

- b. Membahas pembuatan Aplikasi kosa kata bahasa Spanyol bergambar berbasis android khususnya hanya pada peningkatan kosa kata yang terdiri atas 200 kata dalam beberapa kategori.
- c. Software yang digunakan :
 - 1) Java SE Development Kit (JDK).
 - 2) Android Studio
 - 3) Adobe Photoshop CS5.
 - 4) Zeplin.io

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Membangun sebuah aplikasi mobile Pembelajaran Kosakata Bahasa Spanyol Bergambar pada kalangan pemula
- b. Mempermudah pelajar untuk mengingat kosakata baru bahasa Spanyol.
- c. Menyediakan sarana belajar bahasa Spanyol dengan memanfaatkan teknologi dengan mudah secara *offline*.

1.5 Manfaat Penelitian

- 1. Bagi Penulis
 - a. Bagi penulis, penelitian ini merupakan penerapan ilmu yang telah diperoleh penulis selama belajar di perguruan tinggi dan juga sebagai pra syarat kelulusan program studi Strata 1.
 - b. Meningkatkan pemahaman bahasa Spanyol penulis jika dibandingkan dengan bahasa lain

2. Bagi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

- a. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan skripsi sehingga dapat menambah dan meningkatkan pustaka akademik UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta
- b. Sebagai referensi karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa yang sedang menyusun karya ilmiah di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta

3. Bagi Masyarakat

Sebagai sarana belajar bahasa Spanyol dengan memanfaatkan teknologi secara optimal.

1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang akurat dalam penyusunan system aplikasi mobile ini diperlukan beberapa metode pengumpulan data sebagai patokan pembuat aplikasi baik dari segi interface, metode belajar maupun konten. Metode dan langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu

1.6.1.1 Metode Observasi

Observasi yaitu melakukan pengamatan langsung terhadap beragam jenis aplikasi pembelajaran bahasa yang berbasis desktop maupun mobile sebagai

sarana untuk mengamati metode pembelajaran dan pengembangan interface yang cocok dan nantinya akan disederhanakan.

1.6.1.2 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka yaitu penelitian dengan cara mengambil bahan-bahan dari kepustakaan serta sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti untuk peroleh landasan teori dalam menganalisa data yang ada

1.6.2 Metode Analisis

Tahapan ini adalah tahapan untuk menganalisa kebutuhan dan desain interface sistem yang akan dibuat dan selanjutnya akan dilakukan proses analisa kebutuhan perangkat lunak, hal ini dilakukan untuk memahami kebutuhan perangkat lunak sistem yang akan dibangun serta interface yang diperlukan untuk membangun sistem

1.6.3 Metode Perancangan

Tahap ini adalah penerjemahan kebutuhan ke dalam sebuah sistem yang akan dibangun. Rancangan akan didokumentasikan menggunakan standar UML.

1.6.4 Pemrograman

Aplikasi akan dibangun setelah proses perancangan selesai. Aplikasi ini dibangun pada *platform* komputer dengan spesifikasi yang diperlukan.

1.6.5 Uji Coba Dan Implementasi

Tahapan ini aplikasi yang sudah dibangun akan diuji. Apakah aplikasi ini dapat bekerja maksimal sesuai dengan kebutuhan pengguna. Jika belum maka akan dilakukan perbaikan. Aplikasi yang telah menjalani proses uji coba dan berhasil, maka kemudian aplikasi ini akan diimplementasikan ke dalam *smartphone* untuk dipakai. Ujicoba akan menggunakan teknik *white-box testing* dan *black-box testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam beberapa bab yang masing-masing bab akan dirincikan sebagai berikut :

1.7.1 BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan laporan.

1.7.2 BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini membahas sejarah dan konsep aplikasi mobile, perkembangan android, pemrograman aplikasi mobile, software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi mobile serta ulasan tentang bahasa Spanyol

1.7.3 BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis sistem yang akan dibuat, serta perancangan sistem, diagram alir data, rancangan tampilan interface sistem serta rancangan aplikasi yang akan dibuat.

1.7.4 BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi dari perancangan yang telah dibuat pada bab sebelumnya.

1.7.5 BAB V. PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta implementasi dan pembahasan pada bab sebelumnya dan saran yang diberikan sebagai bahan koreksi dan evaluasi.

1.7.6 DAFTAR PUSTAKA

Berisi referensi dan acuan yang digunakan penulis dalam pembuatan skripsi.

1.7.7 LAMPIRAN